

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

战役指南 食梦者

The Waking World Is Only One Reality

"In light slumber he descended the seventy steps to the cavern of flame and talked of this design to the bearded priests Nasht and Kaman-Thah. And the priests shook their pshent-bearing heads and vowed it would be the death of his soul."

— H. P. Lovecraft, The Dream-Quest of Unknown Kadath

The Dream-Eaters consists of two campaigns for *Arkham Horror: The Card Game*. *The Dream-Eaters* deluxe expansion contains one scenario for each of these campaigns: "Beyond the Gates of Sleep" and "Waking Nightmare." Each of these scenarios can be played on its own or combined with three of the six Mythos Packs in *The Dream-Eaters* cycle to form a larger four-part campaign. Alternatively, these scenarios can be combined with all six of the Mythos Packs in *The Dream-Eaters* cycle to form a cohesive eight-part campaign.

稍等！

暂时不要选择调查员或构建调查员牌组。

首先，通过第三页的序幕开始游戏。一旦序幕完成，你将被指示选择调查员并构建调查员牌组。

附加规则与说明

警觉

每当调查员在躲避有警觉关键词敌人的技能检定失败时，在技能检定所有效果结算完后，该敌人会对躲避的调查员进行一次攻击。进行警觉攻击后，该敌人不会被消耗。无论该敌人是否与躲避的调查员处于吸引状态，这种攻击都会发生。

大量

调查员最多可以在他们的牌组(按标题)中包含3张带有大量关键字的玩家牌，而不是通常的2张。另外，当你为你的牌组购买有大量关键字的卡牌时，你最多可以免费购买该卡牌的两个副本(相同级别)。而无需支付任何体验费用。

故事卡

故事卡作为附加叙述的途径，通常作为另一个场景卡的反面出现。当你被指示结算一个故事卡，简单地阅读它的故事文本和解决它的游戏文本即可。



绑定卡

带有绑定关键字的卡牌被链接到另一张玩家卡牌。他们没有等级，因此不能作为牌组构建选项。相反，与它们绑定的那张卡(在这个关键字旁边的括号中列出)会将绑定的那张卡带到游戏中。

如果你的牌组包含一张召唤一张或多张绑定卡的牌，这些绑定卡将在游戏开始时被放置一旁。

如果一个带有绑定关键字的弱点被添加到调查员的牌组、手牌、威胁区域或游戏区域，则在其余的战役中它不会保留在该调查员的牌组中(不同于其他弱点)。每次开始游戏时，该调查员其他绑定卡应放置一旁。

举例:希望、热情和预兆都有“绑定(道尔小姐)”的关键字。这意味着每一张卡都和那张道尔小姐链接。希望、热情和预兆都是没有等级的，因此在构建你的牌组时也没有可供选择的选项。然而，道尔小姐在打出时，会召唤出每一张牌。因此，在每局开始时有道尔小姐的调查员应该在每场游戏开始时把希望、热情和预兆放置一旁。这些卡牌不是调查员牌组的一部分，也不计入他们牌组的大小。

群集 X

一个具有群集 X 关键字的敌人实际上是一组协同作战的敌人。当你将一个拥有群集 X 关键字的敌人放到游戏中后，将你牌组的顶端X张牌正面朝下放置在该敌人下方作为群体卡而不去查看它们。下面有群体卡的敌人被称为“主体敌人”。一些场景卡效果也可以指示玩家向敌人添加群体卡。这是用同样的方法完成的。

- ② 如果无法确定哪位调查员应该添加群体卡，则由队长调查员添加。
- ② 在大多数情况下，主体敌人下的每张群体卡都是该敌人的一个单独实例。每个群体卡具有与其主体卡相同的数值和文本。(例如，如果一位调查员与一个拥有2张群体卡的主体敌人处于吸引状态，那么该调查员总共视为与3个敌人处于吸引状态。)
- ② 当敌人在敌军阶段发动攻击时，每张群体卡都会分别发动攻击。在此步骤中，一旦主体敌人和它所有的群体卡在此步骤中攻击，便将其全部消耗。

② 每张群体卡可以单独受到攻击或造成伤害，但是当主体敌人下方仍然有群体卡时，主体敌人无法被击败。当一张群体卡被击败时，任何额外的伤害都可以对同一主体敌人下方的另一张群体卡或主体敌人本身造成伤害。(例如，托尼·摩根使用.41短口手枪攻击一个拥有2张群体卡的鬼祟的祖各鼠。攻击造成2点伤害。造成的第一点伤害会击败2张群体卡中的1张，因此额外的伤害点可以被处理到另一张群体卡上，也将其击败。)

② 只要有群体卡离开游戏，将其放置在其拥有者牌组的底部。如果不确定群体卡的拥有者，则可以查看它以确定其拥有者。

② 主体敌人及其所有的群体卡视为是一个单一整体来移动，吸引和消耗。(例如，如果主体敌人或其任何一张群体卡被躲避，那么它们都会消耗并脱离吸引状态。)

新的弱点牌

这个扩展包含四个新的基础弱点-自私自利，嗜睡症，盗窃癖，和你最可怕的噩梦-与文本“仅限多人游戏”。只有在游戏中有一个以上调查员时，这些弱点才会添加到现有的基础弱点中。

隐藏

带有隐藏关键字的遭遇卡或弱点有一个显现能力是将其牌秘密的加入到你的手中。这应该在不向其他调查员透露卡牌或卡牌上的文字的情况下进行。

- ② 当一个隐藏的诡计牌在你手中，应将其视为在你的威胁区域一样。它的持续能力是有效的，它的能力可以被触发，但只能由你触发。
- ② 当一个隐藏的敌人在你的手中，它不被认为是与你处于吸引状态或在你的威胁区域，它不能攻击，除非另有说明。然而，它的持续能力是有效的，它的能力可以被触发，但只能由你触发。
- ② 一张隐藏的卡牌会计入你的手牌大小，但是除卡牌上所述的方法外，不能以任何其他方式将其弃掉。当被弃掉时，应将隐藏的卡牌放置在其适当的弃牌堆中。

为了获得最佳游戏体验，我们鼓励玩家保持“自己角色本色”，不要分享有关手中隐藏卡的信息。

扩展图标

食梦者循环中的牌可以通过每张牌收集编号前这个符号来识别：



序幕

1925年2月13日，星期五

马萨诸塞州阿卡姆市发生了一件奇怪的事。

一般来说，对于这个沉闷的新英格兰小镇的居民来说，这并不奇怪。事实上，阿卡姆一直以它的奇异——有些人会说它是超自然现象——而闻名。然而，这种特殊情况的性质一点也不典型。

这一切都始于最新一期的《梦幻岛》的故事。一位名叫维吉尔·格雷的作家描述了他梦中经历的一段旅程——他声称这段旅程并不是他的虚构作品。他写了一段长长的螺旋形楼梯，一根难以忍受的炽热的火柱，一棵来自月球的树，一只会说话的奇怪的猫……还有其他一些同样令人难以置信的东西。但最初引起你注意的并不是这个非凡的故事。维吉尔的故事发表后不久，梦幻岛的故事就开始陆续收到并发表一封又一封信，这些信件阅读过维吉尔故事并声称曾经历过相同梦想的人写的。不久，《阿卡姆时报》就报道了这个故事，关于这个奇怪现象的消息传到了专家的耳朵里。

维吉尔·格雷被说服到当地的精神病院接受治疗，还有许多和他一样患有精神病的人也被送进了精神病院。学者们普遍认为，维吉尔的梦境是如此真实，以至于他无法将现实与虚构区分开，他的作品将他的幻觉妄想传播给他人，就像一种共享的歇斯底里。你仍不相信。毕竟，关于做梦这种简单的行为，还有很多不为人知的地方。医学专家对一个人在睡眠时的大脑状态有着截然不同的理论。最近，像西格蒙德·弗洛伊德这样的专家提出，梦是一个人潜意识中欲望、恐惧或迷恋的表现。对算命先生而言，他们一直相信梦可以被详查和解释的，从而告诉造梦者的过去或未来。但是，如果这些理论是正确的，那么来自不同行业的多方当事人怎么可能在他们的梦中有相同的经历呢？如果我们对睡眠的现代理解都是错误的呢？如果真的有一个地方，

我们的意识旅行时，我们睡觉，一个梦想的国土存在我们清醒的世界以外呢？

你和你的同伴聚集在一起，要弄清这个奇怪现象的真相。如果镇上的其他人可以在他们的梦中去另一个世界旅行，也许你也可以。你完美地重现了维吉尔的旅程。如果一切顺利，你们中的一半人将踏上这趟“梦境之旅”，然后再回来。其余的将留在清醒的世界，研究你同伴的睡眠模式，以确保没有出错……

这个循环包括两个独立的分为四部分的战役系列-A和B。

战役A被称为探索梦境，由场景1-A、2-A、3-A和4-A组成。该场景讲述了那些调查人员进入梦境世界的故事。

战役B被称为梦之网，由场景1-B、2-B、3-B和4-B组成。该场景讲述了那些留在现实世界中的调查员的故事。

此循环中的场景可通过以下三种方式之一进行：作为上述四部分战役（A或B）之一，或作为相互关联的八部分战役（A和B），其中，一组1-4名玩家控制着两组独立的调查员并在他们之间的交替。

④ 如果你将“探索梦境”作为一个由四部分组成的战役：

- 继续执行第4页上的战役A设置。在每个场景之后，根据结局的解决方案，转到下一个编号为A的场景。不要是用这四个B场景。此战役是一个独立的体验。

④ 如果你将“梦之网”作为一个由四部分组成的战役：

- 继续执行第9页上的战役B设置。在每个场景之后，根据结局的解决方案，转到下一个编号为B的场景。不要是用这四个A场景。此战役是一个独立的体验。

④ 如果你将“食梦者”作为一个由八部分组成的战役：

- 每位玩家都应每个战役建立一个不同的调查员牌组，选择他们的一名调查员作为战役A的一部分，并选择另一名调查员作为战役B的一部分。（为了增加混乱，玩家也可以随机选择）

◆ 请注意，如每个战役的设置说明中所述，每个战役都有自己单独的混沌袋。但是，无需同时构建两个混沌袋。使用每个“战役日志”的“混沌袋”部分记录每个混沌袋的当前内容，以便你在它们之间轻松切换。

◆ 从这里，你可以继续执行第5页上的场景1-A：穿越睡眠之门，或第10页上的场景1-B：噩梦惊醒（你的选择）。在任何情况下，请按照结局方案的说明确定何时在两组之间交替。一个小组的决策有时可能会影响另一小组。

用两个小组开始 食梦者

虽然这不是最初的游戏模式，但可以两个单独的组游戏，每组1到4名玩家，一个组玩战役A和另一组玩战役B。在这种模式下，使用规则设置的食梦者作为一个相互关联的八部分战役，但以下情况除外：

② 在每个场景之后，每个组必须等待另一组以相同的编号完成该场景，然后再继续下一个场景。然后，两个小组都进入其战役中的下一个编号场景，或者如果有指示，则首先进入插曲。（例如，一旦组A完成场景1-A，他们必须等待另一组完成场景1-B才能继续。）

② 两组应一起阅读插曲，各组应根据各自的相关战役做出决策。

② 为了获得最好的游戏体验，不要告诉其他团队你的战役中发生了什么——这样，团队可以在战役结束后交换战役，体验故事的不同视角。

战役 A 设置

在设置探索梦境战役，按顺序执行以下步骤。

1. 选择调查员。
2. 每位玩家构建他们的调查员牌组。
3. 选择难度等级。
4. 收集战役混沌袋。

◆ 简单

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

◆ 标准

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

◆ 困难

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

◆ 专家

0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

现在，你已经准备好从场景1-A开始：穿越睡眠之门。



场景 I-A

穿越睡眠之门

按照玩家的顺序，每位调查员选择并大声朗读下面适用于该调查员的梦境条目之一。任何调查员都可以选择“中立”的梦境。如果可以的话，每位调查员都必须选择不同的梦境。然后，继续设置。

④ 守卫者(♠)的梦境:你绕着一座阴沉的小山转，山上笼罩着黑暗，大雾弥漫，一切声音似乎都被吞没了。你不知道山里面有什么，但它给人的感觉比这个世界更古老，它好像在看你。你不敢转身面对这古冢，但你知道你无法离开它，所以你不断地巡视它。在周围的灌木丛里，你可以瞥见一些扭曲的影子在来回移动，但当你把火把对准它们时，它们就消失了。你开始跑，但被身后的敲门声吓住了。当你转身时，雾散了，你终于看到了山脚，一扇厚重的饱经风霜的石板门召唤着你。

✧ 在你的牌组中寻找一张♠牌并打出它(支付它的费用)。

④ 探求者(♣)的梦境:你匆匆走过一所你几乎不认识的大学的大厅，怀里抱着几本教科书，从其他学生和教员身边匆匆走过。你不知道你怎么可能忘记了考试的日期，但你知道如果你不快点到，你会不及格的。不知何故，你甚至不记得这门课的主题或课程，即使你知道这是学期的结束。你不可能逃课或忘记学习。你经过时可以听到其他学生在窃笑。当你走到大厅的尽头时，教室的门隐约地出现在你面前。

✧ 在你的牌组中寻找一张♣牌并打出它(支付它的费用)。

④ 游荡者(♦)的梦境:当你检查牌的时候，你隐藏着笑容。方块杰克，黑桃皇后。你的每一手下注筹码堆越来越大，这次也不例外。赌局来来回回，直到只是你和穿白色西装的人在你对面。“你确定吗？”他嘲弄着，摇动着他的手指。你把所有的筹码都推到中间，然后把你的王牌高高举起来。“真遗憾。”他叫着，露出一对二。“看来你已经失去了一切。”你指着你手上的王牌抗议到，但是当你再次检查它时，它已经改变了。现在牌面上的人物都是畸形的，没有眼睛，嘴巴多，手臂有触角。纸牌上写着“9♥-10♣-D♦-C♠-N♠”。当你被从桌子上抬走时，你吓得目瞪口呆。

✧ 在你的牌组中寻找一张♦牌并打出它(支付它的费用)。

④ 潜修者(▲)的梦境:你穿越一条充满色彩和活力的魔法之路。一缕一缕的光悬挂在空中，随着你的接近而上下浮动。你每走一步，沿途的植物群就会萎缩，不遵循自然规律。花曾在你身后开放;现在你一走过，它们就枯萎了。葡萄树枯萎死亡。小精灵嘲笑你的无知，但你没有放慢脚步。当你看到美丽的树木，它们的叶子开始掉落。曾经的绿草已经干枯、枯黄、龟裂。但即使整个森林都消失了，到达另一边也是值得的。当你这样做的时候，这条小路会在一扇华丽的木门前戛然而止，那扇门被雕刻在一棵大红杉的树干上。

✧ 在你的牌组中寻找一张▲牌并打出它(支付它的费用)。

④ 生存者(✦)的梦境:你正在逃离一个黑暗、狭窄、爬满藤蔓的大厅。在黑暗中有一种无法解释的东西在追赶你。你太害怕了，你不敢回头看那个正在追你的东西，但你知道如果它抓住了你，那就意味着你的生命结束了。它会刺穿你的心脏，吸干你的血，吞噬你的内脏。就是这个想法驱使你向前奔跑，比你以往跑得都快。你不能让它抓到你。你不能让它把你吃了。突然，你发现了一个出路:一扇坚固的木门被藤蔓环绕着。

✧ 在你的牌组中寻找一张✦牌并打出它(支付它的费用)。

④ 罪犯的梦境:警笛声响彻你身后的大街小巷。他们要追上你了。他们总是紧跟在你后面，而你总是领先一步……直到现在。你跑进一条小巷，一道鲜红的强光跟着你。他们会抓到你的。他们会把你锁在笼子里，然后扔掉钥匙。你的自由，你的生活方式，你的一切，你所爱的一切，都会被夺走。为什么?就因为你按他们的规矩办事?他们什么时候把事情做对了?在快要被追上时，你转过一个拐角，发现一座砖房的入口。

✧ 在你的牌组中寻找一张罪犯或违法牌并打出它(支付它的费用)。

④ 流浪者的梦境:你漫步在花丛中，温暖的春风轻拂着你的脚步。一条火车轨道把田野分开，当你和它成平行的时候，蒸汽和铁的轰鸣声向你迎面而来。当火车经过时，你抓住挂在一节锈迹斑斑、饱经风霜的车厢上的梯子。从外观上看，列车内部充满了意想不到的奢华和富足:波斯地毯作为装饰，大理石楼梯蜿蜒至令人眩晕的高度，水晶吊灯点缀着房间，散发出棱柱般的光彩。枝形吊灯下是一扇装饰华丽的门，镀金的格子构成了森林里一只狐狸的形象。

✧ 你可以用一张不同的随机基本弱点替换你牌组中的一个基本弱点。如果这样做，你将选择受到1种创伤。

② **猎手的梦境:**你跟踪你的猎物穿过一个破旧的房子,它的大厅散发着霉味和灰尘味。你所猎杀的生物是一个非自然世界的怪物。它的存在威胁着人类的生存。你看到它那不可思议的形状走进了楼上的一个门道。现在它逃不掉了——它是你的了。但当你进入它的洞穴时,你发现的只是一面脏兮兮、有裂缝的镜子,镜子里映出的是你自己疲惫不安的脸。失常的地方会在哪里呢?你确定这就是它撤退的地方,然而……你转身回到入口,惊讶地看到一扇以前没有的门。

◆ 在你的牌组中搜索一张武器牌并打出(支付它的费用)。

② **医生或助理的梦境:**你站在一个封闭的棺材前。身穿黑色丧服的悼念者在你身边排成一行,等待你说出最后一句话。你泪流满面地把手放在棺材上。坚硬冰冷的木头在你的手掌下感觉就像死了一样。他们信任你。他们依靠你。在他们最需要帮助的时候,你却辜负了他们。所有这一切——冰冷的棺材,悲伤的朋友和家人——都是因为你。但当你打开棺材时,里面并没有尸体:只有一条长长的石头通道通向地下深处。突然,一个哀悼者把你向前推去,你从棺材的边缘掉了下去,掉进了下面的坑里,痛苦地侧身着地。当你站起来的时候,你发现你唯一的出口:一个完全通向其他地方的石头拱门……

◆ 选择另一位调查员。他们以2个额外的资源和1张额外的牌开始这个场景。

② **米斯卡塔尼克或学者的梦境:**您在一个古老的,被遗忘的图书馆中,周围环绕着古代人的知识。数十万个大型书本排在您周围的书架上,上升到上方的空白处。昏暗的大厅里有发霉的书页和融化的蜡的味道。从附近的书架上取下一本厚厚的书,你就开始读了。尽管你似乎一个字也不懂,但你完全沉浸在书页编织的故事中。随着时间的流逝,你的环境逐渐变得琐碎。除了深红色墨水的形状外,没有什么是最重要的;面对这些赤裸裸的事实,其他一切都毫无意义。。在您周围,图书馆被烧毁了。就在烈火袭来时,图书馆外面的一扇门呼唤着你。不知何故,它没有被火焰烧毁。

◆ 在你的牌组中搜索一张书籍牌并打出(支付它的费用)。

② **老兵的梦境:**你在一个泥泞的,满是灰尘的战壕里。在你的周围,战争的雷鸣般的喧嚣持续不断,永无休止。战壕里到处都是死人:朋友和战友,他们在远离家乡的土地上,无缘无故地失去了生命。你凝视着战壕的边缘,进入无人地带,那是一片荒芜的荒原,满目疮痍,烧焦的乡间,死亡在所难免。在那里,你看到了:一扇孤零零的木门矗立在碎石和泥土之间。你知道这是你唯一的出路。

紧紧抓住你的步枪,你越过顶部,一头冲进致命的子弹雨中,爆炸声震撼着你周围的地面。

◆ 在你的牌组中搜索最多2张策略牌和/或供给并将它们作为你额外的手牌开始这个场景。

② **旅行者的梦境:**你在半咸水沼泽中跋涉。令人难以置信的是,你头顶上耸立着巨大的芦苇,散发着恶臭的空气中成群结队的奇怪的、五颜六色的昆虫。每走一步,你的脚就会更深地陷进松软的淤泥中,有把你拉下去的危险。你感到有一种滑溜溜、冷冰冰的东西滑过你的腿,你就朝干燥的陆地猛冲过去——但你越挣扎,陷得越深。一眨眼的功夫,你已被泥沼吞没,却还在不断地往下坠落。最后,你会和一小块泥石流一起被冲上石头地面。你会发现自己在在一个被闪烁着奇怪象形文字的淡蓝色灯光照亮的封闭的房间里。这些符号构成了一扇复杂的金色大门:通往你一直在寻找的墓穴的门。

◆ 在你的牌组中搜索一张旅行者牌或遗物牌并打出(支付它的费用)。

② **中立者的梦境:**你辗转反侧,一刻也睡不着。你的脑子里充满了不安和黑暗的想法:失败的想法,无能的想法,失落的想法。你的额头上满是汗水。不管你怎么躺,你的床不是太热就是太冷。最后,你厌倦了无所事事,起身走向水池,往脸上泼水。那时你会意识到你房间的布局已经和以前不一样了——浴室的门已经被缟玛瑙的大门取代了。

◆ 你可以使用2个额外的资源开始这个场景。

② **中立者的梦境:**你坐在后面的露台上,看上去就像你童年时的家,但有些东西是不对劲的。你不认识你的家人…后院的植物布置不同,…。天空是一堆腐烂的身体,把被肢解的身体部分倾泻到景观上。你的家人平静地注视着肢解身体的下落,谈论着天气,仿佛这是一次平庸的事件。即使是在你的屋顶上断断续续的拍打下落手和脚的时候,这种情况还会持续下去,一些残废的躯干不停的下着,导致天花板下陷。你跑到外面,穿过致命的雨,本能地朝你双亲庄园跑去。当你听到房子在你身后倒塌的轰隆声时,你推开了堆放在一个熟悉的老地方上的倒下的树枝,找到了已经风华的地下室木门。

◆ 在这个场景开始时,你增加一张额外的开局手牌。

设置

- ② 收集以下所有遭遇卡牌集：穿越睡眠之门，奈亚拉托提普代理人，祖各，造梦者的诅咒，幻梦境以及冷寒。这些牌集由以下图标表示：



- ② 将七十级阶梯和火焰洞穴放置进场，所有调查员在七十级阶梯（浅眠中）开始游戏。

- ② 将以下的卡牌放置一旁，移出游戏：伦道夫·卡特（造梦专家），劳动的古格巨人敌人，两张双面的敌人牌（纳什和卡曼-扎），以及剩下的每个地点牌。

◆ 注意：纳什和卡曼-扎是双面卡，他们的另一面是故事卡。为了获得最好的游戏体验，请不要看另一边，除非有效果指示你这样做。



- ② 这个场景不是从游戏中的遭遇牌开始的。把所有剩下的遭遇牌放置一旁。他们将在稍后的时间一起洗牌，形成遭遇牌组。（参见下面的“睡眠阶梯”。）

睡眠阶梯

在这个场景的开始，没有遭遇牌组。这意味着调查员不能以任何方式使用与遭遇牌组互动的能力。（例如，搜索遭遇牌组、从遭遇牌组中抽牌或查看遭遇牌组，全部失效。）

此外，章节1A有这样的文字：“在神话阶段，不要从遭遇牌组中抽牌。”

在场景的某一时刻，调查员将被指示构建遭遇战牌组，该文本将不再有效。从那时起，调查员可以正常地与遭遇牌组互动。

不能阅读 直到场景结束

如果因为每个调查人员被击败而未能达成任何结局：一只伤痕累累的老猫进入了你的意识里。“嘿。你没事吧，人类？”

突然你意识到自己在做梦，会说话的猫看起来不那么奇怪了。精疲力竭的你站了起来，掸去衣服上的污垢。“你很幸运，在我们到达之前，你没有受到伤害。”一个人类的声音在呼唤你。声音属于一个穿着一件棕色的旅行外套的金发男人，他斜靠在附近的一棵树上。“这些树林对心灵弱小的人可不那么友好。伤痕累累的老猫走到男人身边，男人俯身抚摸着它的背。

你问那个人你在哪里，他是怎么来到这个地方的，但他打断了你。“我会在适当时候解释的。现在，我们必须沿着这条路走到乌撒镇。相对而言，那是一个安全的地方。在那里，你可以从你的磨难中恢复过来。”他转向猫，用一种奇怪的语言说了一个词-你怀疑，这是一种密码-但猫只是漫步向矮树丛走去，在那里你可以看到他跟其他几只猫在一起。“你自己去做吧，”它回答道。

“不要管猫，”当猫离开时，那个人平静地对你说。“他们是有用的盟友，但也是独立的生物，不需要你和我。当我们到达乌撒镇，你可能会有机遇到其他的同类。但现在首先要做的是。”一起离开你身后的迷魅森林。

- ② 在你的战役日志里，记录调查员是被伦道夫·卡特救了。

- ② 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特（造梦专家）（食梦者的卡牌#59）加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利X值。

- ② 如果你正在游戏探索梦境作为一个四部分的战役，进行插曲 I：黑猫。

❷ 如果你正在玩探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

◆你还没有玩场景1-B：噩梦惊醒，继续到那个场景。

◆你已经玩了场景1-B：噩梦惊醒，继续进行插曲 I：黑猫。

结局1：这些动物们互相撕咬着，过了一会儿，它们中的十几个向那棵大树的方向退却，越过了那条破旧的小径。不久他们就回来了，嘴里叼着各种各样的松鸡、鹌鹑和野鸡。你现在几乎可以肯定你要疯了。然而，这种景象仍在继续。这些动物胆怯地把它们的“贡品”丢在猫面前，悄悄地离开了。

“我代表祖各向你道歉，”那人走近时说。“它们是好奇的生物，通常不是那么...激动。幸好我们及时出现了。”猫的首领跳到树桩上，补充道：“是的，是的。这群邪恶的祖各已经完成了他们的任务，现在让我们做好我们的工作，离开这个被遗弃的地方。”你说呢？”

你无法抑制你的兴奋。祖各，会说话的猫——你所读到的一切都是真实的。你开始问这个人更多关于这个世界的事情，但是他打断了你。现在，我们必须沿着通往乌撒镇的道路前进。相对来说，这是一个安全的地方。在那里你可以从旅行中恢复过来。他转向那只伤痕累累的老猫，用一种奇怪的语言说了一个词——你猜是某种密码——那只猫迅速地点了点头。其余的猫，嘴里含着贡品，在你周围围成一个保护性的圆圈，你们一起逃离迷魅森林。

❷ 在你的战役日志中，记录猫从祖各那里收集了贡品。

❷ 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(造梦专家)(食梦者的卡片#59)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

❷ 每个调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利X值。

❷ 如果你正在玩探索梦境作为一个四部分的运动，进行插曲 I：黑猫。

❷ 如果你正在玩探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

◆你还没有玩场景1-B：噩梦惊醒，继续到那个场景。

◆你已经玩了场景1-B：噩梦惊醒，继续进行插曲 I：黑猫。

结局2：你向新访客伸出手，相信自己可以化解这种情况。如果你一直都知道这些像啮齿动物一样的生物是聪明的，你可能早就试着和它们交流了。你告诉它们，你们只是这片遥远土地上的旅行者，你们只是希望和平地通过这里。这些动物在它们之间唧唧喳喳了一会儿：“它们是善良的！”“他们毕竟不是和黑猫在一起！”“召集长老会议！”过了一会儿，又出现了几只，每只都长着枯萎的灰色皮毛和瘦弱的身体，最年长的偷偷看向你的身后，说如果你把猫赶走，他们会帮助你。

不知为何，你克制住了自己的怀疑，礼貌地请猫下次再来。“好吧，”伤痕累累的老猫回答，“但你不会是最后一个见到我们的。”猫撤到森林的边缘，尽管它们的人类伙伴还跟在你后面。当猫走远了看不见的时候，一位长辈给你一个葫芦，里面装的是发酵过的树汁，你欣然的接受了。

“这是月亮树的酒，”你身后的男人平静地解释着，向前迈了一步。“祖各是不会轻易给予这样的礼物的。它们是奇怪的生物，但并非没有智慧。既然你可以和它们的长老畅所欲言，不妨问它们一些问题。它们对这片土地的了解比你想象的要多得多。”

你描述作者维吉尔·格雷，问祖各们是否看到过符合这种描述的人穿过这些树林。你补充说，他在这条路上走很多次。祖各们顿时安静下来，有些祖各立刻消失在浓密的树叶中。“我们已经见过这个人了，”一位长者回答道，声音比耳语还轻。“他经常来这里。他善良但愚蠢。走这条路到乌撒镇去。你可以见他。然后它又低声咆哮道：“……但是当心跟着它的猫。”所有的猫都说谎，尤其是黑猫。“你感谢长者祖各的智慧并离开了，由金发男子和他的猫护送。在你和祖各们讨论之后，猫怀疑地看着你。这个男人打破了紧张的气氛。“如果你要去乌撒镇找你的朋友，请允许我带你去那里。相对来说，这是一个安全的地方。在那里你可以从旅行中恢复过来。”

祖各。说话的猫。这不可能都是你凭空想象出来的。不知何故，你能在所有这些荒谬背后看到一层真理。不管怎样，祖各的会议已经证实了你的真实处境：梦境是真实的，而维吉尔·格雷就在这里。

② 在你的战役日记中，记录调查员和祖各会谈

② 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(造梦专家)(食梦者的卡片#59)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

② 每个调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利X值。

② 如果你正在玩探索梦境作为一个四部分的战役，进行插曲 I:黑猫。

② 如果你正在玩探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役……

◇ ……你还没有玩过场景1-B:噩梦惊醒，继续那个场景。

◇ ……你已经玩过了场景1-B:噩梦惊醒，进行插曲 I:黑猫。

战役 B 设置

在设置梦之网战役，按顺序执行以下步骤。

1. 选择调查员。
2. 每位玩家构建他们的调查员牌组。
3. 选择难度等级。
4. 收集战役混沌袋。

◇ 简单

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, 骷髅, 骷髅, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛.

◇ 标准

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 骷髅, 骷髅, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛.

◇ 困难

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, 骷髅, 骷髅, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛.

◇ 专家

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, 骷髅, 骷髅, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛, 蜘蛛.

现在，你已经准备开始场景1-B：噩梦惊醒。



场景 I-B： 噩梦惊醒

简介1：自从你的同伴们睡着以来，已经有二十四个多小时了。在过去的一天里，你的好奇心慢慢地变成了担忧和恐惧。当你的一个朋友在睡梦中剧烈地翻来覆去时，问题就出现了。你突然注意到并试图把他们弄醒，但无济于事。你试过一切。身体接触是没有用的，用水淋也没有用，水除了浸泡他们的衣服和床没有任何作用。甚至撑开眼皮也不会叫醒他们，在这个过程中，你注意到他们的瞳孔已经完全放大，他们的眼睛被奶白色的雾所覆盖。

你不知道这对你的朋友意味着什么。他们是否设法找到了维吉尔·格雷在他的著作中所描述的那片土地？还是有更邪恶的东西在他们的思想和身体里扎根？为了安全起见，你决定带你的同伴去圣玛丽医院。如果他们身体上有什么不适，也许那里的医生可以辨别出哪里出了问题。否则，你只能看着他们，希望他们安全回到现实世界。

圣玛丽医院是阿卡姆镇唯一的一家医院，也是阿卡姆镇上城区的固定医院。你向医院的护士长格林伯格护士解释了情况，她指示其他几位护士用担架把你的同伴抬进急诊室。她带着温暖友好的微笑告诉你，你的朋友将接受马埃斯瓦兰医生的检查，但除此之外，你就一无所知了。

几小时过去了。你听不到任何关于你同伴的情况。你还没有见过马埃斯瓦兰医生，你开始不耐烦了。你感到有什么东西在你的胳膊上爬，你本能地把它拂开，怀疑那可能是一只昆虫或是你想象中的虚构。你开始怀疑带朋友来这里到底是不是正确的选择。最后，你决定自己亲自查看一下。

夜色深了，让你呆在候诊室的接待员不见了。事实上，在医院大厅里闲逛的人少得出奇。没有人阻止你，你偷偷溜进急诊室去找你的朋友。你很快就找到了他们的房间。你的同伴睡在干净的白色小床上，他们的睡眠一点也不安宁。他们面色苍白，汗流浹背。其中一个在睡梦中翻来覆去，眉头因痛苦或忧虑而皱起。

马埃斯瓦兰医生似乎对你的闯入并不感到惊讶。“西瓦尼·马埃斯瓦兰，”她冷冷地自我介绍，没有从写字板上抬起头来。“是你把他们带进来的，对吧？”在你问我之前：我这辈子从来没见过这样的事情，”她带着一丝不耐烦的神色说道。你要求她把所知道的关于他们的情况的一切都告诉你，而不是搪塞你。她叹了口气，放下写字板，坦率地对你说话。“听着，我可能是刚到阿卡姆来的，但我已经在这个镇上看到了太多令人费解的疾病，足以填满整个医学界的职业生涯。我理解你为什么担心。”你的朋友...“她很难找到正确的用词。“他们不只是睡着了。就好像他们徘徊在睡眠和无意识之间，甚至是死亡之间，他们不知道周围发生了什么事情，但似乎对某种内部刺激做出了反应。”

你毫不犹豫地询问他们是否在做梦。“做梦吗？”马埃斯瓦兰医生回答。“这不太可能，尽管这可以解释他们怪异的行为举止。老实说-我知道从医学角度来将这并不能让人信服-这对我来说都没有任何意义。

就在这时，你看到一只毛茸茸的大蜘蛛爬在你的一个朋友的胸前。“嗯，这很奇怪。”马埃斯瓦兰医生用刷子把蜘蛛拨开，又有几只蜘蛛从被子里出来了。你和医生都出于纯粹的本能后退了几步。你听到急诊室外走廊里沉重的脚步声，然后灯光开始闪烁。“好吧，...这不只是简单的奇怪了。外面到底发生了什么事？”马埃斯瓦兰医生焦急地问。

就在那一刻，你觉得你听到你的一个同伴在低声说着什么。他们真的在做梦吗？如果是这样，他们的情况与这些奇怪的事件有什么关系呢？

🕒 调查员必须决定(选择一个):

- ❖ 说服马埃斯瓦兰医生和你一起去调查，为了她和你的安全。进行简介 2。
- ❖ 说服马埃斯瓦兰医生留在病人身边，在你调查期间保证他们的安全。进行简介 3。

简介 2：“是的，我想这说得通。无论如何，在过去的几个小时里，他们的状况没有任何变化。马埃斯瓦兰医生紧张地将目光移来移去，寻找更多的蜘蛛。“还有，我现在很想离开这个房间，所以.....带路吧，”她补充道。你点点头，冒险回到医院的候诊室。

🕒 在你的战役日志里记录马埃斯瓦兰医生参加了调查。

跳至设置.

简介 3：“是的,当然。他们的安全是最重要的。但是请回来告诉我发生了什么事。”她颤抖着说。“天黑后我真的很讨厌这个地方……”你点点头,冒险回到医院的候诊室。

- ② 在你的战役日志中记录马埃斯瓦兰医生和她的病人呆在一起。

进行设置.

设置

- ② 收集以下说有遭遇卡牌集：噩梦惊醒，现实融合，修普诺斯的低语，上锁的门，惊人的恐惧。这些牌集由以下图标表示：



- ② 将以下遭遇牌集放置一旁：阿特拉克·纳克亚代理人和蜘蛛。这些牌集由以下图标表示：



- ② 将候诊室，急诊室，实验疗法病房和档案室放置进场。每位调查员在候诊室开始游戏。

- ② 检查战役日记。

- ❖ 如果马埃斯瓦兰医生参加了调查，则将马埃斯瓦兰医生放置进场，由队长调查员获得其控制权。
- ❖ 如果马埃斯瓦兰医生和她的病人呆在一起，则将西瓦尼·马埃斯瓦兰医生放置一旁，移出游戏。

- ② 将每个剩余的地点放置一旁，移出游戏。

- ② 将以下卡牌放置一旁，移出游戏：伦道夫·卡特（被束缚在清醒世界），所有3张爆发诡计牌，和两张腐化护工敌人。

- ② 将双面的侵扰开始故事卡放置一旁，移出游戏。该故事卡的另一侧具有不同的场景参考卡，将在场景的自然过程中进入游戏。

- ② 将剩余的所有遭遇牌洗混以构成遭遇牌组。

建议地点设置



不能阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局，并且只要有一个调查员投降：你惊恐万状，跑过圣玛丽医院的主出口，在你和这个可恶的害虫之间尽可能地保持距离。一到家，你就累得瘫倒在地。

第二天，你醒来查看晨报，以为会看到圣玛丽医院的混乱和蜘蛛横行的故事。然而，没有任何关于医院的消息。昨晚的事件发生得太晚了，以至于阿卡姆报社无法报道吗？这一切只是一场噩梦吗？你穿上外套，打算回到医院，确认你昨晚看到的是真的。

当你到达圣玛丽医院时，你期待看到的是布满蜘蛛网的建筑，或者也许是整个上城区。但是，出乎你的意料，它是完全干净的。病人、护士和医生走过它的大厅，好像昨晚发生的事情都没有发生过一样。然而，在你找到你的同伴之前，一个眼袋很重的金发男人走近你，把一只手放在你的肩膀上。

“早上好。我们应该谈谈。”

- ☞ 对于游戏结束时被侵扰的每个地点，在你的战役日志中“阶梯桥”旁边记录一个标记。
- ☞ 在你的战役日志中，记录马埃斯瓦兰医生的命运未知。
- ☞ 在你的战役日志中，记录伦道夫自己逃出了医院。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者牌#79)加入到自己的牌组中。这张卡牌不计入该调查员的牌组大小。

☞ 跳至结局 5.

如果因为每位调查员被击败而未能达成结局：

- ☞ 对于游戏结束时被侵扰的每个地点，在你的战役日志中“阶梯桥”旁边记录一个标记。

☞ 跳至结局 4.

结局 1：在你离开医院之前，马埃斯瓦兰医生说她将检查她的病人，你决定和她一起去。你回到急诊室，发现你的同伴仍然昏迷。马埃斯瓦兰医生检查了他们的眼睛，给他们量了脉搏，摇了摇头。“比以前更糟了。不管他们对什么内部刺激有反应，他们都会给病人的身心造成很大的压力。她坐在一位病人旁边，摇了摇头。“我要留在这里。你去跟那个病人谈谈，把事情弄清楚，好吗？哦，如果你再发现蜘蛛的话，请帮忙打死一只给我。”当你离开的时候，你向你熟睡的朋友发誓，你会弄清事情的真相并拯救他们。

- ☞ 在你的战役日记中，记录马埃斯瓦兰医生还活着。
- ☞ 你同伴的病情恶化了。如果你正在把梦之网和探索梦境作为一个相互关联的八部分战役，在战役A的战役日志中记录造梦者变得越来越弱。
- ☞ 在你的战役日记中，记录伦道夫和调查员一起逃出了医院。任何一个调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者的卡片#79)加到他们的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组大小。

☞ 跳至结局 5.

结局 2：在你离开医院之前，你到处找马埃斯瓦兰医生，但是却找不到她。你回到急诊室检查你的同伴，发现他们仍然没有意识。事实上，他们的情况似乎变得更糟了。他们的额头上满是汗水，血从他们紧闭的眼睛里滴落下来。其中一个在睡梦中低语着什么，用一种你听不懂的语言重复着这句话。当你离开的时候，你向你熟睡的朋友发誓，你会弄清事情的真相并拯救他们。

- ② 在你的战役日志中，记录马埃斯瓦兰医生失踪了。也许你可以救她。队长调查员受到1点精神创伤。
- ② 你同伴的病情恶化了。如果你正在把梦之网和探索梦境作为一个相互关联的八部分战役，在战役A的战役日记中记录造梦者变得越来越弱。
- ② 在你的战役日记中，记录伦道夫和调查员一起逃出了医院。任何一个调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者的卡片#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

② 跳至结局 5.

结局 3：在你离开医院之前，你回到急诊室去看马埃斯瓦兰医生。你的同伴住的房间的门是密封的，所以你敲门问她是否在那里。在另一边，你可以听到家具被移到一边，被撞翻的声音。疲惫的西瓦尼·马埃斯瓦兰打开门，用充血的眼睛看着你。“哦，谢天谢地是你。她让你进来，瘫倒在旁边的椅子上。”那些……东西试图进入房间。我不得不把自己关在里面来阻止他们。“你告诉她危险已经过去，感谢她照顾你的朋友。”“我会继续关注他们，”她说。“请你告诉我，外面再也没有蜘蛛了，否则我就搭头班火车离开这个小镇。”当你离开的时候，你向你熟睡的朋友发誓，你会弄清事情的真相并拯救他们。

- ② 在你的战役日记中，记录马埃斯瓦兰博士还活着。
- ② 在你的战役日记中，记录伦道夫和调查员一起逃出了医院。任何一个调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者的卡片#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

② 跳至结局 5.

结局 4：由于恐慌占据了你的头脑，你不知道怎样才能逃脱，你会逃到你的脚会带你去的任何地方。可怕的怪物开始在你周围靠近，你想象自己裹在蜘蛛网里，等待着成为蜘蛛的晚餐。最终，你会走到一个死胡同：一间从地板到天花板的厚厚的、粘稠的网。蜘蛛腿的掠过紧随其后，你意识到你没有希望逃脱，除非在蛛网后面有一条小径。你别无选择。你一头扎进网里，用一只被逼到角落的动物的凶猛撕扯着它们。这是一项艰巨的工作，但最终你会看到网背后的一道光-也许是一条逃生路线。

一旦你穿过蜘蛛网，你就不再是在黑暗，无菌的圣玛丽大厅，而是在一个狭窄的，蜘蛛网覆盖的洞穴。你不敢在来时的路上停留，也不敢往回走，于是你在黑暗、狭窄的洞穴里狂奔，不知道路会通向哪里。透过你左右两边的蜘蛛网，你不仅能看到坚硬的岩石，还能看到闪烁的灯光，就像一片星星的海洋，隐隐约约地出现在丝线之外。最后，你从另一堵蜘蛛网中钻出来，却发现自己在米斯卡塔尼克河附近的阿卡姆商业区的一条小巷里。你既没有时间也没有意愿去分析它，而是决定在你和医院之间尽可能地保持距离。一到家，你就累得瘫倒在地。

第二天，你醒来查看晨报，以为会看到圣玛丽医院的混乱和蜘蛛横行的故事。然而，没有任何关于医院的消息。昨晚的事件发生得太晚了，以至于阿卡姆报社无法报道吗？这一切只是一场噩梦吗？你穿上外套，回到医院，确认你昨晚看到的是真的。

当你到达圣玛丽医院时，你期望看到的是那座建筑，或者也许是整个住宅区都被蜘蛛网覆盖着。相反，让你惊讶的是，它是完全干净的。病人、护士和医生走过它的大厅，好像昨晚发生的事情都没有发生过一样。你问接待员你能不能见马埃斯瓦兰医生，他摇了摇头。“对不起，我想她今天不在这里。她昨晚值了一半班就走了，从那以后没人见过她。还有别的可以帮你吗？”

有些事不对劲。这些都不通。你正要要求看你昏迷的同伴时，一个金发男人走过来，眼袋很重，一只手搭在你的肩膀上。

“早上好。我们应该谈谈。”

☞ 在你的战役日志中，记录马埃斯瓦兰医生失踪了。也许你可以救她。队长调查员受到1点精神创伤。

☞ 在你的战役日志中，记录伦道夫自己逃出了医院。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特（被束缚在清醒世界）（食梦者牌#79）。这张卡牌不计入那个调查员的牌组大小。

☞ 进行结局 5.

结局 5：你带着金发男人离开医院，他更充分地介绍了自己。这个人的名字叫伦道夫·卡特，他告诉你，他是一个“造梦家”，就像维吉尔·格雷和你的朋友一样：一个有能力穿越醒着的世界和一个平行维度之间的鸿沟的人，这个世界是由地球上所有生物创造、维持和居住在梦想中的-他称之为“幻梦境”。他解释说：“这是一个既有梦又有噩梦的地方。”“我们说话的时候，恐怕你的朋友被困在那里了。”

你问是否有什么可以帮助他们的。伦道夫思考了一会儿，然后回答说：“通常，做梦的人只要愿意保持清醒，就可以回到现实世界，但出于某种原因，你的朋友们无法做到这一点。”如果你真的想帮助他们，你也必须进入梦境之地并找到他们。但强行进入梦境并不容易。这样的道路通常只有经验的造梦者才能进入，只有在睡眠中才能进入。尽管如此，在某些地方，梦境会接触到清醒的世界，在这些地方，你可以用正确的工具，进入你的身体中的梦境之地。我知道有这样一个地方，离这里不远。然而-”

伦道夫还没来得及说完，就被一个神秘的声音打断了.....

- ② 每个调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利X值。
- ② 从游戏中移除侵扰袋和所有侵扰标记。(没有必要保存或记录它们。)
- ② 如果你把梦之网作为一个由四部分组成的战役，进行**插曲 I：黑猫**。
- ② 如果你把梦之网和探索梦境作为一个由八部分组成的相互关联的战役...

◇ ...你还没有玩过**场景1-A：穿越睡眠之门**，继续这个场景。

◇ ...你已经玩过了**场景1-A:穿越睡眠之门**，进行**插曲 I:黑猫**。

插曲 I：黑猫

- ② 如果你同时玩的是探索梦境和梦之网作为一个相互关联的战役，或者如果你单独玩的是探索梦境(战役A):继续**黑猫 1**。
- ② 如果你正在玩梦之网(战役B):跳至**黑猫 3**。

黑猫 1：在下面的场景 I-A中，造梦者们穿过了迷魅森林...

当你走出迷魅森林时，你会经过碧蓝无云的天空下起伏的绿色草地。你和那个自称为伦道夫·卡特的金发男人聊了几小时，一路往南。你穿过伦道夫所称的尼尔小镇，越过一座横跨一条大河的石桥。既然这个人看起来对你的世界和这个世界都很友好，也很了解，你就向他解释你的情况：你跟随一个叫维吉尔·格雷的人的作品来到这个陌生的地方，为了亲眼看到他故事的真相。“在乌撒镇有一个地方，你可能还会遇到这个人，”伦道夫回答说。“到了乌撒镇，我带你去。”

乌撒镇和你想象的不太一样。小镇的边界上有一条铺着鹅卵石的路，将古色古香的村舍与远处连绵起伏的绿色草地分隔开来。在小镇内部，狭窄的鹅卵石街道上几乎挤满了各种颜色和种类的猫，当你靠近它们时，它们就会散开。古老的尖顶和上悬的楼阁在多山的街道上拱起，整个村庄似乎是一个杂乱的家庭和老式的商业集群。当你到达村庄中心附近的城镇广场时，伦道夫停下脚步，带着年轻的微笑向你致意。“欢迎来到乌撒镇，”他宣称。“我刚才说过，你在这里很安全。当你穿过这个地方的时候，你只需要记住一条最重要的法律：在乌尔塔尔镇，任何人都不能杀猫。考虑到街道上到处都是猫，你不禁会想，这不是一个猫占主导的小镇呢？”“不完全是，”伦道夫思索着你的话，回答道，“不过我想人们可能会把这里叫做梦境中的猫群中心。至于法律存在的理由，则是另一个时代的事情了。首先，我有一种感觉，我们会在艾纳家找到你之前提到的那个‘维吉尔’。”

伦道夫带你穿过城镇广场，广场周围的建筑装饰着猫图案，有雕像、标志，甚至彩绘玻璃窗。你最终会到达一座这样的建筑，上面写着“艾纳之家”。里面是一家中世纪风格的小酒馆，摆满了长长的木桌。你发现了几个顾客和三倍多的猫。

一位这样的顾客在木制柜台边给其中一只猫喂小块的干肉。他是一个英俊的男人，三十出头，黑色短发，下巴结实，颧骨精致。你一眼就认出他是作家维吉尔·格雷。在你的内心深处，你在想，这次偶然的相遇仅仅是一种运气，还是一种注定的事情，是好事还是坏事。

不管怎样，你接近那个男人，介绍你自己，还有伦道夫。维吉尔握着你的手，伦道夫开心地笑了。“很高兴见到你们，造梦家们！作者说道，声音里透着一丝孩子气的兴奋。“能认识更多的信徒真是太好了。我已经厌倦了在报纸上看到我所谓的‘病’。”

你点了点头表示同意，并告诉维吉尔你打算找到一些证据来证明你的发现并带回现实世界。“你以为我没试过吗？”他回答道，有点迟疑。“可悲的是，一个熟睡的人是不可能把任何东西从这个领域带到现实世界的。你看，这都是想象。想法、概念、幻想。你不能控制你的思想，是吗？”

伦道夫插嘴说。“梦想之地里有一个地方，可以保存你所寻找的证据。”我在梦里见过。我去过那里三次，每次都是转瞬即逝的瞬间，然后我被日出的太阳...带走了。不过，尽管我尽力了，我还是找不到路了。我已经花了很多个晚上的时间寻找。”

“哦？维吉尔好奇地问道。“这是什么地方？”

“这是一座奇妙的城市，”他描述道，眼睛里闪着惊奇的光芒，“金黄可爱，像我以前或以后从未见过的一样。”一座城市，位于未知的卡达特山脉的山峰之外，以前从未有人涉足过。在那里，笼罩在云层中，由星星加冕，矗立着伟大的玛玛玛城堡。”

维吉尔被伦道夫的故事吸引住了，他漫不经心地抚摸着身边的猫。它是一种苗条的生物，有着光亮的黑色皮毛，就像空间本身一样黑暗。“那么我们必须找到这个地方！”即使它没有我们寻找的证据，它听起来像一生的冒险。足够写一百页，甚至更多！”

你告诉维吉尔和伦道夫，在你开始这样的冒险之前，你必须回到现实世界，告诉你的同伴你的经历。就在这时，另一个神秘而安静的声音响起：“哦，你醒不过来了。眼睛现在正盯着你呢。”

你和其他人转着头，寻找声音的来源。酒吧老板吗？其他顾客吗？接着，维吉尔的黑猫伸直身子坐了起来，它那锐利的黄色眼睛反射着窗外的阳光。“我等你来找卡达斯已经等了很久了，”它说。

“你会说话吗？维吉尔惊讶地跳了起来，几乎被凳子绊倒。

“我是猫，你这个笨蛋。我当然会说话，”黑猫答道，无聊地舔着爪子。“你在乌撒镇见过一千只猫，现在你才感到惊讶了吗？”

“可是.....我以为.....”维吉尔用手掌擦了擦额头。

“别管他，”黑猫直接对你说。“我向你保证，除非找到卡达斯，否则你将无法回到清醒的世界。这是你唯一的出路。同时，我将返回并告诉你的同伴你之前的任务。”它从台面上跳下来，自信地朝出口走去。“尽管我认为他们的任务将更加艰巨.....”

② 如果你正在玩探索梦境和梦之网作为相互关联的战役：进行黑猫 2。

③ 否则，这只神秘的猫会在你有机会回应之前就消失在门外。进行场景 2-A：寻找卡达斯。

黑猫 2：“在现实世界里，我该怎么跟你的朋友们说呢？”

④ 队长调查员必须决定(选择一个)：

- ◆ 告诉你的同伴你的探索，你的困境，你的危险。这条消息一旦传递，黑猫就会回到你身边。这可能会给你的同伴带来不适当的负担。在探索梦境（战役A）的战役日志中，记录黑猫传达了关于你困境的消息。
- ◆ 告诉你的同伴关于你的新朋友和幻梦境。在探索梦境(战役A)的战役日记中，记录黑猫分享梦境的知识。
- ◆ 告诉你的同伴，他们有危险，你是安全的。这条消息一传出去，黑猫就会和他们呆在一起。这可能会让你的任务更加困难。在探索梦境(战役A)的战役日记中，记录黑猫警告了其他人。
- ◆ 你一点也不相信这个生物。你威胁那只黑猫，警告它在任何情况下都不要接近你的朋友。黑猫打哈欠并消失在门外，在探索梦境(战役A)的战役日记中，记录好的，那就照你的方式去做吧。

⑤ 进行黑猫 3。

黑猫 3：场景1-B之后，调查人员在圣玛丽医院外遭遇.....

“...你一定是他们的朋友，”神秘的声音从上面传来。令你惊讶的是，安静的声音不是属于一个人，而是一只懒洋洋地躺在医院外小树上的黑猫。“噢，把你的下巴从地上捡起来，听我说。”猫站起来，跳到附近篱笆的顶端，带着猫特有的优雅沿着篱笆走着。

“它是地球梦境里的一只猫，”伦道夫说，他的声音里夹杂着喜悦，仿佛多年来第一次见到老朋友。“我好久没跟你这种人说过话了！”

这只猫锐利的黄色眼睛盯着伦道夫看了一会儿，然后又把目光转向你。“.....当然。无论如何，我要转达你梦中朋友的口信。”

检查探索梦境(战役A)的战役日志。选择并阅读下面适用于你的情况的章节。

如果你自己正在玩梦之网(战役B)，并且没有探索梦境的战役日志：

“你的朋友不是唯一陷入困境的人，”黑猫解释道。“这里面有一个大阴谋，你的朋友们.....好吧，我们姑且说他们现在正忙着处理自己的问题。你是唯一能摧毁这张大网的人。忘掉你的同伴，调查下去。这是唯一的办法。在你完成任务的时候，我会尽力保护你朋友的安全。你明白吗？”

在你的战役日记中，记录你只能靠自己了。

如果黑猫分享梦境的知识：

黑猫告诉你所有关于幻梦境和你的朋友即将踏上征程的事。“你的朋友和其他一些人一起，在梦境中一个安全的地方。我的宠物人类维吉尔就是其中之一。是的，那个维吉尔。我看到你们脸上的表情了。他们还和另一个造梦者在一起，他叫.....猫狐疑地瞪着伦道夫，然后打了个哈欠。“嗯。你懂了吗？不要紧。我得检查一下。说完，猫突然离开了。

在两份战役日志中，都记录黑猫的预感。

如果黑猫传达了关于你困境的消息：

“所以，你的朋友们看起来不太好。他们想让我告诉你他们有很多麻烦。他们只有完成这个任务才能醒来，而这并不容易。混乱之眼正注视着他们。你的工作很艰巨，但你也可能是他们唯一的希望。黑猫从篱笆上跳下来并准备走。“现在，如果你不介意的话，我最好在你的朋友们被杀死之前回去找他们。”

在探索梦境(战役A)的战役日记中，记录黑猫在你身边。在两个战役的混沌袋中增加一个✦标记。

如果黑猫警告了其他人：

“你的朋友让我告诉你他们很好。事实上，他们让我警告你，你才是真正有危险的人。如果我是你，我就会相信他们。这里有一个大阴谋，只有你能阻止它。为了你们两个人，你们能做的最好的事情就是勇往直前。别担心，我会呆一会儿的。总得有人让你活下去。”

在梦之网(战役B)的战役日记中，记录黑猫在你身边。在两个战役的混沌袋中增加一个♣标记。

如果好的，那就按照你的方式去做吧：

“不，你知道吗？算了吧。我相信你会没事的。黑猫突然一声不吭地离开了。

在两个战役日记中，记录你自找的。

阅读相关章节后：

- ② 如果你同时玩探索梦境和梦之网这两个相互关联的战役：进行场景2-A：寻找卡达斯，或者场景2-B：千变万化的恐怖形态。
- ③ 否则，进行场景 2-B：千变万化的恐怖形态。

Campaign Log: *The Dream-Quest*

INVESTIGATORS

PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME
INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR
UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE
TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)
EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES

战役日记

卡达斯的证据

被杀死和精神失常的调查人员

Tab. XXXIX.

Prologue

Beyond the Gates of Sleep

The Black Cat

The Search for Kadath

The Oneironauts

Dark Side of the Moon

The Great Ones

Where Gods Dwell

Epilogue

混沌袋

Campaign Log: *The Web of Dreams*

INVESTIGATORS



PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME
INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR
UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE
TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)
EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES

- *Prologue*
- *Waking Nightmare*
- *The Black Cat*
- *A Thousand Shapes of Horror*
- *The Oneironauts*
- *Point of No Return*
- *The Great Ones*
- *Weaver of the Cosmos*
- *Epilogue*

被杀死和精神失常的调查员

战役日记

混沌袋

阶梯桥

遭遇集设置图标



阿特拉克·纳克亚
代理人



奈亚拉托提普
代理人



穿过睡眠之门



海盗



地下世界的生物



造梦者的诅咒



幻梦境



现实融合



蜘蛛



噩梦惊醒



修普诺斯的低语



祖 各

常见问题

帕特里斯·海瑟薇的能力能使她弃掉手中隐藏的遭遇牌吗？不能。除了卡上所述的方法外，任何方式都不能将隐藏的卡弃掉。

如果一张卡的成本是0或没有成本，那么它的成本是偶数还是奇数？

零是偶数。技能卡和成本为“-”的卡没有成本(既不是偶数也不是奇数)。

标记(比如托尼·摩根的赏金)可以放在群体卡上吗？

可以。每个群体卡作为其主体卡的单独副本计数，并且可以在其上有自己的标记。

对于曼迪的反应能力，“解决另外1个搜索目标”是什么意思？

搜索效果通常指示你使用搜索目标的卡牌来结算一个效果。例如，如果你使用另一种效果来“搜索你牌组中最顶端3张牌并抽取它”，抽取搜索到的牌将结算搜索的目标。如果你用曼迪的反应能力，你可以搜索前6张牌然后抽牌，或者搜索前3张牌然后抽2张。(在开始搜索之前，你必须决定选哪个。)

接下来是什么？

尽管食梦者循环中的每一个场景都可以在独立模式下进行，但它们也可以组合成一个完整的8部分战役或两个独立的4部分战役。探索梦境战役的下一个场景可以在寻找卡达斯神话包中找到，而梦之网战役的下一个场景可以在千变万化的恐怖形态神话包中找到。

工作人员

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw and Christine Crabb

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Cristi Balanescu

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

David Attali, Dalia Berkowitz, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "Search that Deck" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, James Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Jeremy "23 action" Zwirn.

Special thanks to all of our beta testers.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

